



Nadya Prananda<sup>1</sup>  
 Jelita Yulianti Br  
 Sitanggang<sup>2</sup>  
 Gloria Sthefany<sup>3</sup>  
 Fauziah Hanum<sup>4</sup>  
 Fadil Azury Farega  
 Rambe<sup>5</sup>  
 Fitriani Lubis<sup>6</sup>

## PEMAHAMAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAKU MELALUI MEDIA GAME PADA PANTI ASUHAN BERKAH TERPANCAR INDONESIA

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji penggunaan permainan interaktif dan edukatif untuk meningkatkan pemahaman bahasa Indonesia baku pada anak-anak berusia 11–17 tahun di panti asuhan. Bahasa Indonesia memiliki peran penting sebagai bahasa pemersatu, dan penggunaannya sesuai dengan kaidah bahasa (misalnya, penggunaan kata baku) sangatlah penting. Penelitian ini dilakukan di Panti Asuhan Berkah Terpancar, Medan, dengan 28 peserta. Hasil menunjukkan bahwa 60% anak-anak lebih familiar dengan bahasa tidak baku, sementara 40% memiliki pemahaman terhadap bahasa baku. Lingkungan sosial dan paparan media menjadi faktor utama yang menyebabkan perbedaan ini. Anak-anak yang lebih tua (di atas 11 tahun) menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap bahasa baku dibandingkan dengan peserta yang lebih muda. Implementasi permainan edukatif menunjukkan hasil yang menjanjikan, membantu anak-anak lebih memahami perbedaan antara bahasa baku dan tidak baku, sehingga meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara mereka.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia Baku, Pendidikan Bahasa, Permainan Edukatif, Panti Asuhan, Perkembangan Linguistik, Anak-Anak

### Abstract

This study examines the use of interactive and educational games to improve the comprehension of standardised Indonesian language among children aged 11-17 years in an orphanage. Indonesian has an important role as a unifying language, and its use in accordance with language rules (e.g., the use of standardised words) is crucial. This study was conducted at Berkah Terpancar Orphanage, Medan, with 28 participants. Results showed that 60% of the children were more familiar with nonstandard language, while 40% had an understanding of standardised language. Social environment and media exposure were the main factors causing this difference. Older children (above 11 years old) showed a better understanding of standardised language compared to younger participants. The implementation of educational games showed promising results, helping children better understand the difference between standard and non-standard language, thus improving their writing and speaking skills.

**Keywords:** Standard Indonesian, Language Education, Educational Games, Orphanage, Linguistic Development, Children

### PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa pemersatu dan bahasa resmi yang mempunyai peranan yang sangat diperlukan dalam berbagai macam bidang kehidupan di Indonesia. Peran bahasa Indonesia yaitu menjadi bahasa pemersatu menurut janji ketiga Sumpah Pemuda tahun 1928 yang berbunyi : “ Kami Putra dan Putri Indonesia mendukung bahasa persatuan, bahasa

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Akuntansi, Universitas Negeri Medan

email: nadyaprananda98@gmail.com, jelitayulianti027@gmail.com, Fadil010522@gmail.com, ffauziah12098@gmail.com, gloriasthefany033@gmail.com, fitrifbs@unimed.ac.id

Indonesia. Hal ini dimulai dari UUD 1945 yang memuat pasal dimana dinyatakan secara resmi bahwa bahasa persatuan adalah bahasa Indonesia (Waruwu, 2024).

Namun dalam berbahasa Indonesia kita perlu mengetahui bagaimana cara berbahasa Indonesia yang baik dan benar yaitu dengan menggunakan kata baku dan bukan kata nonbaku. Kata baku merupakan kata-kata yang sudah disesuaikan dengan kaidah atau pedoman bahasa yang telah ditentukan. Dan tentu berbeda kata nonbaku dimana entri untuk kata-kata nonbaku tidak ada dalam kamus besar bahasa Indonesia (Devianty, 2021)

Dalam praktiknya penggunaan bahasa baku dalam berbahasa Indonesia masih dianggap lemah dan rendah terutama pada anak-anak dan remaja hal ini bisa terjadi karena berbagai hal salah satunya adalah karena perkembangan bahasa Indonesia yang semakin pesat sehingga dari hal ini akan memunculkan 2 dampak yaitu dampak positif dan negatif. Dari sudut pandang positif dapat dikatakan kosakata-kosakata bahasa baru mulai bermunculan dan dalam hal ini dapat memberikan penambahan wawasan baru dan memperkaya kosakata berbahasa Indonesia. Namun selain dampak positif tentu ada dampak negatif yang ditimbulkan yaitu berupa kurangnya kepatuhan dalam penggunaan berbahasa Indonesia yang sudah disesuaikan dengan kaidah yang telah ditentukan (Rina Devianty, 2018), sehingga akhirnya penggunaan bahasa nonbaku lebih menonjol dibandingkan dengan penggunaan bahasa baku dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui penelitian ini, kami berharap semoga dapat menambah wawasan baru tentang pentingnya bahasa baku dalam berbahasa Indonesia yang benar khususnya pada anak-anak dan remaja karena bahasa baku sebaiknya diterapkan sedini mungkin sehingga dapat selalu di ingat dan di gunakan secara terus-menerus dalam jangka waktu yang lama.

## METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pemahaman dan pembelajaran bahasa Indonesia baku pada anak-anak di Panti Asuhan Berkah Terpancar Indonesia dengan menggunakan media game edukatif dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen sederhana. Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui seberapa efektif metode pembelajaran interaktif berbasis game dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap bahasa baku sesuai dengan aturan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Pada tahap awal, dilakukan pemaparan materi mengenai definisi dan fungsi kata baku, ciri – ciri bahasa baku , perbedaan kata baku dan tidak baku, serta contoh-contoh penggunaan kata baku yang sesuai dengan KBBI. Setelah pemaparan materi, anak-anak panti diminta mengikuti kegiatan inti, yaitu bermain game edukasi yang telah dirancang untuk menguji dan melatih pemahaman mereka terhadap bahasa baku.

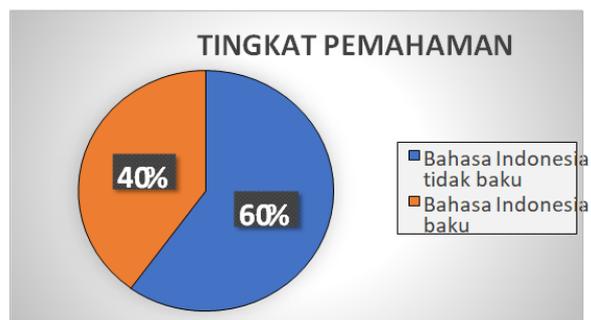
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengukur pemahaman melalui tes yang meminta anak-anak untuk memilih kata bahasa baku yang benar sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan mengeja penulisan bahasa baku sesuai dengan Ejaan Yang Disesuaikan (EYD) melalui media game interaktif dan edukatif. Total anak yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 28 anak, dengan distribusi usia sebagai berikut:



Gambar 1. Distribusi Usia

Data menunjukkan bahwa dari 28 anak, terdapat perbedaan dalam pemahaman bahasa baku dan tidak baku. Hasil dari penelitian ini adalah:



Gambar 2. Tingkat Pemahaman

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan maka dapat dinyatakan bahwa:

Kategori	Persentase dalam (%)	Jumlah anak keseluruhan 28 anak
Bahasa Baku	40%	11
Bahasa Tidak Baku	60%	17

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak di Panti Asuhan Berkah Terpancar Indonesia memiliki pemahaman bahasa tidak baku yang lebih dominan daripada bahasa baku. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi hal ini adalah lingkungan sosial anak yang lebih terbiasa dengan penggunaan bahasa sehari-hari yang cenderung informal dan penggunaan media yang lebih banyak mengandung bahasa informal.

Faktor lainnya yang dapat mempengaruhi adalah faktor usia. Tingkat pemahaman bahasa baku anak-anak berusia di atas 11 lebih baik dibandingkan dengan kelompok usia di bawah 11 tahun, meskipun masih berada pada tingkat yang menengah yang artinya pada level yang tidak terlalu rendah tetapi belum mencapai pemahaman yang tinggi. Hal ini disebabkan oleh pengetahuan yang lebih besar terhadap pelajaran bahasa Indonesia yang didapat di sekolah. Begitupun sebaliknya, anak-anak yang berumur di bawah 11 tahun memiliki pemahaman bahasa baku yang lebih rendah. Sebagian besar anak di usia ini belum memiliki fondasi yang kuat dalam pembelajaran bahasa Indonesia baku. Namun, angka pemahaman yang mencapai 40% secara keseluruhan masih menunjukkan adanya kebutuhan akan pemahaman dan pembelajaran yang lebih efektif.

Penggunaan media game sebagai alat bantu pembelajaran bahasa baku menjadi sangat relevan dalam penelitian ini. Game interaktif bisa menarik minat anak-anak dan dapat digunakan untuk memperbaiki pemahaman mereka terhadap bahasa baku dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diterima. Dalam pembelajaran, media game edukatif berperan penting dalam meningkatkan minat belajar anak. Game edukatif menggabungkan aspek Pendidikan dengan unsur hiburan. Game dapat diintegrasikan dalam bentuk kuis, teka-teki, dan latihan menulis dan menyebutkan bahasa Indonesia baku, sehingga memberikan pengalaman belajar yang berulang, konsisten dan menarik.

Penerapan game edukatif berbasis bahasa baku di panti asuhan ini dapat membantu mengatasi kesenjangan dalam pemahaman bahasa baku. Dengan media ini, anak-anak dapat lebih mudah memahami perbedaan antara bahasa baku dan tidak baku, serta meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara dengan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan Indonesia.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Panti Asuhan Berkah Terpancar Indonesia, dapat disimpulkan bahwa pemahaman anak-anak terhadap bahasa Indonesia baku masih relatif rendah, dengan persentase penggunaan bahasa baku sebesar 40% dan bahasa tidak baku sebesar 60%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak-anak lebih terbiasa menggunakan bahasa tidak baku dalam kehidupan sehari-hari. Faktor utama yang

mempengaruhi adalah lingkungan sosial yang lebih mendukung penggunaan bahasa informal, serta pengaruh media yang cenderung menggunakan bahasa sehari-hari.

Terdapat perbedaan pemahaman bahasa baku berdasarkan usia, di mana anak-anak berusia di atas 11 tahun memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang lebih muda. Namun, meskipun pemahaman bahasa baku pada kelompok usia yang lebih tua lebih baik, tingkat pemahaman tersebut masih berada pada level menengah, sehingga memerlukan peningkatan lebih lanjut.

Penggunaan media game edukatif sebagai alat pembelajaran terbukti efektif dalam menarik minat anak-anak dan membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa baku. Media ini mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan hiburan, sehingga anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Penerapan game edukatif berbasis bahasa baku dapat menjadi solusi potensial untuk mengatasi kesenjangan pemahaman dan meningkatkan kemampuan anak-anak dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Devianty, R. (2021). Penggunaan Kata Baku Dan Tidak Baku Dalam Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(2), 121-132.
- Devianty, R. (2018). Penyimpangan Dalam Berbahasa Indonesia. *Raudhah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Purba, F. R., Palentina, G., & Lubis, F. (2021). Kemampuan Mahasiswa Universitas Negeri Medan dalam Menggunakan Bahasa Baku dan Tidak Baku. *Jurnal Pesona: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra*, 7.
- Privana, E. O., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2021). Identifikasi Kesalahan Siswa dalam Menulis Kata Baku dan Tidak Baku pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 22-25.
- Waruwu, H., Simarmata, N., Damanik, N. A., & Devianty, R. (2024). Memahami Bahasa Baku Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *MULTIPLE: Journal of Global and Multidisciplinary*, 2(4), 1548-1553.